FANDOM
FAN CENTRAL BETA
GAMES
ANIME
MOVIES
TV
VIDEO
WIKIS
START A WIKI
SIGN IN
REGISTER

in: Planos Transitivos

Aetherium

EDIT

El Plano Etereo, o el plano eterno es un oceano infinito de nieblas coloridas, estas nieblas son esencias de materiales y cualquier movimiento es suficiente en una subtancia semi solida conocida como protomateria efimera

Aetherium	
(Plano)	
Esfera	Plano Transitivo
Alineamiento	Sin Alineamiento
Habitantes	Gingwatzim
Poderes	Tsolonradril

Las nieblas de posibilidades se traducen en gases suficientemente respirables para cualquier mortal, aunque cualquier otro sentido como el gusto, el tacto, o incluso la visión se ve enormemente mermada

Contents [hide]

1. Estructura
1.1. Protomateria
2. Capas
2.1. Borde Etereo
2.2. Profundidad Eterea
2.3. Cortina de Color Vaporoso
3. Habitantes
4. Flora

Do you love playing video games? Fandom is trying to learn more about how you play and the tools that you use. Please help us by answering our survey!
CLICK HERE TO TAKE THE SURVEY
Follow on IG TikTok Join Fan Lab Check out Fandom Quizzes and cha

Estructura

El plano etéreo tiene dos partes: La Eternidad Profunda, que es como un mar profundo, y la frontera Eterea, que es como la orilla. Los que caminan en la frontera de hecho existen en el plano etéreo y el plano Limita al mismo tiempo. Entre las dos partes es la cortina del color en forma de vapor.

El mar sin olas toca todos los Planos Internos y el plano material. Existen muchos demiplanos dentro de ella. La región de los sueños también serpentea a través de las brumas etéreas en forma de cortinas brillantes de color.

Protomateria

Protomateria es una sustancia semi-sólida o sólida, generalmente de color blanco con reflejos azulados. La forma más efímera, conocido como protomateria efímera, forma con cualquier movimiento lo suficientemente fuerte, y se disuelve con la misma rapidez. En muy raras ocasiones, protomateria efímero puede llegar a ser un tipo más estable de protomateria conocido como protomateria excelencia o éter por excelencia. La tela de una araña de fase está formada por excelencia de éter, y esto constituye uno de los componentes de un agujero portátil. Muy rara vez, o en el caso de las arañas fase muy raros, protomateria quintaesencia puede convertirse protomateria estable, que tiene una duración indefinida y poco a poco se acumula. Se cree que si es lo suficientemente estable éter se acumula en un solo lugar, se creará un nuevo semiplano.

Fluctuaciones más grandes, tales como las causadas por la flexión de cortinas de colores en forma de vapor, por los ciclones éter, por los vórtices que conectan los planos elementales con el primer material, son mucho más propensos a crear formas más estables de protomateria.

De origen natural arroyos y caídas también existen en las profundas Etéreo, constantemente formando ríos de protomateria efímera humeantes en las brumas.

Capas

Borde Etereo

Cada capa que confina el plano etéreo (a excepción de algunos demiplanos) tiene una región etérea Fronteriza. Desde el mirador de la Frontera Etérea, uno puede percibir la Frontera Etérea y el plano que toca simultáneamente. El plano contiguo se reduce a tonos de gris, y parece estar envuelto en niebla. Sonido en el plano contiguo es sordo y difícil de distinguir con claridad. Los de la Frontera Etérea son invisibles e inaudibles a aquellos en el plano contiguo

excepto a través de la magia, y no pueden comunicarse a través de la brecha plana sin magia.

Unas criaturas del Plano Material, como basiliscos y avispas de fase y la criatura creada por el hechizo de un perro fiel Mordenkainen, son capaces de atacar a las criaturas en la Frontera plano etéreo.

Criaturas de la Frontera Etérea son conscientes de la gravedad del plano contiguas pero no respetarlo; pueden moverse en el cielo o en la tierra por un acto de voluntad. Ciertas sustancias bloquearán viaje etéreo, por ejemplo, plomo, oro, diamante, costoso cristal, piedra con mortero con la sangre de una gorgona, y todos los seres vivos (incluyendo, por ejemplo, las paredes cubiertas de hiedra que se arrastra). viajeros etereos deben moverse en torno a estos obstáculos. Áreas Null-mágicas y disipar los efectos mágicos causan los viajeros etéreos a volver a caer en el plano adjunto.

Por otro acto de voluntad, los viajeros etéreos fronterizos pueden moverse en las profundidades etereas que pasa a través de la pared de color en el camino.

Profundidad Eterea

Esta parte del Plano Etéreo existe independientemente, un mar infinito de niebla sin gravedad o planos paralelos para proporcionar un viajero con un sentido de dirección. Cortinas brillantes de diferentes colores ayudan a identificar pasajes a la frontera eterea; el color exacto de la cortina puede ayudar a identificar qué plano las fronteras de la región.

El movimiento se lleva a cabo actos de voluntad, la mente traducir la posibilidad de que el avión en movimiento. Movimiento rápido es posible a costa de sacrificar la sustancia física, con el aumento de daño de la forma corpórea de un viajero proporcionando un movimiento cada vez más rápido.

Cortina de Color Vaporoso

Como se mencionó anteriormente, estas cortinas brillantes ayudan a identificar qué plano la región etérea Fronteriza allá va a tocar. Por ejemplo, las cortinas rojas conducen generalmente al Plano Elemental del Fuego

La cortina de vaporoso de color es también la región de los sueños, el ámbito en el que los sueños de criaturas en los planos adyacentes tienen lugar. La realidad es un poco más delgado y más tenue en la Región de los Sueños, capaz de encajar en las finas cortinas sin los soñadores notando. Ocasionalmente, sin embargo, los paisajes oníricos escaparán la Región de los sueños y entrar en la profundidad eterea, teniendo en sustancia y realidad aumentada de las brumas. Algunos logran mantenerse a sí mismos de esta manera indefinida, convirtiéndose demiplanes semipermanentes hiladas a partir de niebla etérea y soñar.

Habitantes

Los Gingwatzim son seres de energia creados por el Emir de Castan

Flora

Existen unas flores únicas llamadas Cronolillas, que permiten, con una poción adecuada, generar la más potente pocima para el sueño jamás creada, los druidas lo crean para adentrarse al Eryl

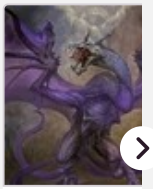
Categories

Community content is available under CC-BY-SA unless otherwise noted.

Others Like You Also Viewed

Inicio

Casa Docamald



Shantak

AdChoices

Sponsored

Popular Pages

- Githyanki
- Ilicido
- Tieflings
- Varisio
- Bebidas Alcoholicas

EXPLORE PROPERTIES

Fandom Muthead Fanatical

FOLLOW US

OVERVIEW

What is Fandom? Contact Global Sitemap

About Terms of Use Local Sitemap

Careers
Privacy Policy
Press
Digital Services Act

COMMUNITY

Community Central
Help
Support

ADVERTISE

Media Kit
Contact

FANDOM APPS

Take your favorite fandoms with you and never miss a beat.

Eletale Wiki is a FANDOM Games Community.

VIEW MOBILE SITE